

Prozedurale Generierung von Baum-Strukturen innerhalb der Unreal Engine 4

David Liebemann

Bachelor-Abschlussarbeit

Betreuer:

Prof. Dr. Christof Rezk-Salama

Trier, 26.02.2017

Kurzfassung

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung und Problemstellung	1
2	L-Systeme	2
	Literaturverzeichnis	3
	Glossar	4
	Erklärung der Kandidatin / des Kandidaten	5

Einleitung und Problemstellung

[PL04]

Literaturverzeichnis

PL04. PRUSINKIEWICZ, PRZEMYSŁAW und ARISTID LINDENMAYER: *The Algorithmic Beauty of Plants*. Przemysław Prusinkiewicz, eBook Auflage, 2004.

A

Glossar

B

Erklärung der Kandidatin / des Kandidaten

☐ Die Arbeit habe ich selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen- und Hilfsmittel verwendet.

☐ Die Arbeit wurde als Gruppenarbeit angefertigt. Meine eigene Leistung ist ...

Diesen Teil habe ich selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet.

Namen der Mitverfasser: ...

Datum

Unterschrift der Kandidatin / des Kandidaten